

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika SD

Pada bagian ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, yang meliputi : (1) Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (2) Hakikat Matematika (3) Karakteristik pembelajaran matematika.

a. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika merupakan suatu upaya untuk memfasilitasi, mendorong, mendukung siswa dalam belajar matematika. Menurut Amir, (2014:73) pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan. Pembelajaran akan terjadi suatu interaksi yaitu antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuannya. Guru yang memberikan informasi berupa pengetahuan kepada siswa sedangkan siswa mempunyai tujuan untuk memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru dan keberhasilan suatu pengajaran di Sekolah Dasar dipengaruhi oleh sistem pengajarannya (Amir, 2014:73). Pembelajaran yang bermakna akan mempengaruhi kemampuan peserta didik menjadi lebih baik. pembelajaran bermakna diberikan untuk mengawali kegiatan belajar, dan pembelajaran *drill & practice* diberikan kemudian, pembelajaran bermakna akan membuat materi pelajaran menjadi menarik, bermanfaat dan menantang, serta pembelajaran *drill &*

practice akan membuat peserta didik terbiasa (familiar) terhadap penerapan konsep sehingga konsep-konsep yang abstrak itu akan dipahami dan tertanam dengan baik dalam pikiran peserta didik (Muhsetyo, 2014:6). Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol maka konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol tersebut (Amir, 2014:75).

Proses melaksanakan pembelajaran matematika perlu adanya suatu pendukung untuk membantu pemahaman konsep yang abstrak. Matematika yang sudah melekat didalam pembelajaran di Sekolah Dasar seiring dengan perkembangan jaman banyak cara bagaimana melaksanakan pembelajaran matematika yang menarik bagi peserta didik. Menggunakan berbagai metode, strategi, pendekatan, teknik dalam mengajar, dan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan pembelajaran matematika merupakan serangkaian proses pembelajaran yang mempelajari konsep-konsep matematika serta struktur- struktur matematika yang melibatkan guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran matematika Sekolah Dasar. Proses pembelajaran matematika dapat dikatakan berhasil apabila semua kompetensi dapat pahami dan tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh siswa.

b. Hakikat Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar di SD dan menengah. Wujud dari pelajaran matematika di pendidikan dasar dan menengah adalah mata pelajaran matematika sekolah.

Matematika sekolah adalah unsur-unsur atau bagian-bagian dari matematika yang dipilih berdasarkan kepentingan pendidikan untuk menguasai teknologi dimasa depan (Rahmawati, 2013:225). Menurut Nasution (dalam Supatmono, 2009:7) matematika merupakan ilmu struktur, urutan, dan hubungan yang meliputi dasar-dasar perhitungan, pengukuran, dan penggambaran bentuk objek. Matematika memegang peranan penting karena dengan belajar matematik secara benar daya nalar yang dimiliki siswa dapat terlatih dan terolah.

Jenning dalam Rahmawati, (1999) menyatakan bahwa kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika kedalam situasi kehidupan nyata. Hal lain yang menyebabkan matematika dirasakan sulit oleh siswa adalah proses pembelajarannya yang kurang bermakna. Maka dari itu pembelajaran matematika sejak awal harus benar benar dibimbing selain dari guru juga dalam pembelajaran dirumah. Cara supaya pendampingan belajar matematika dirumah menjadi efektif menurut Supatmono, (2009:4) ada dua hal yang perlu diketahui; (1) Orang tua mengetahui hakikat matematika tentang apa yang dipelajari di dalam matematika, (2) orang tua mengetahui tugas perkembangan yang sedang ditempuh oleh peserta didik dalam cara berfikir atau cara bernalar. Matematika harus dipelajari dengan sungguh-sungguh oleh anak karena matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah dalam segala bidang (Amir, 2014:73). Maka dari itu matematika sangat dibutuhkan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan bidang studi wajib yang harus diberikan kepada jenjang pendidikan

Sekolah Dasar yang didalamnya meliputi dasar-dasar perhitungan, pengukuran, dan penggambaran bentuk objek. Matematika bukan hal baru lagi bagi peserta didik Sekolah Dasar karena memang sudah diberikan sejak lama. Matematika identik dengan perhitungan angka dan sesuatu hal yang berhubungan dengan angka.

c. Karakteristik Pembeajaran Matematika SD

Mata pelajaran matematika diberikan pada tingkat Sekolah Dasar selain untuk mendapatkan ilmu matematikanya sendiri juga mengembangkan daya berfikir yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta ajaran kerja sama yang baik. Pembelajaran matematika yang diajarkan di SD adalah matematika terdiri dari bagian-bagian matematika yang penting dan dipilih untuk mengembangkan kemampuan serta pribadi siswa (Amir, 2014:77). Karakteristik pembelajaran matematika di SD menurut Karso, (2007:16) antara lain; (1) Pembelajaran matematika adalah bertahap, (2) pembelajaran matematika mengikuti metode spiral, (3) Pembelajaran matematika menekankan pola pendekatan induktif, (4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kegiatan pembelajaran matematika lebih tersruktur dan bermakna apabila memenuhi karakteristik dari pembelajaran tersebut.

Karakteristik pembelajaran matematika dapat membantu guru agar pengajaran matematika pada Sekolah Dasar dapat terarah. Karakteristik pembelajaran matematika tersebut ada karena matematika banyak berisi konsep. Konsep-konsep pembelajaran matematika di SD menurut Heruman, (2013:2) dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu; (1) Penanaman konsep dasar, (2) Pemahaman konsep,

(3) Pembinaan keterampilan. Konsep matematika yang abstrak perlu adanya penanaman konsep yang merupakan jembatan yang dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru. Selanjutnya pemahaman konsep yang merupakan kelanjutan dari penanaman konsep dasar dengan tujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Berikutnya berkaitan dengan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

Konsep matematika dapat dipahami dengan baik oleh siswa SD apabila disajikan dalam bentuk konkret dan beragam. Pembelajaran yang efektif sangat diperlukan ketika mengajarkan pelajaran matematika, hal ini sesuai pendapat Kennedy dalam Indaryati (2008:55) yang mengatakan bahwa matematika yang bermakna harus dibangun oleh siswa sendiri dalam pembelajaran matematika yang efektif melalui penemuan yang terbimbing, aplikasi yang bermakna, dan pemecahan masalah. Apabila ketiga hal ini dapat dilalui maka pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna, dari pada hanya menggunakan aturan dalam memanipulasi simbol matematika. Ketiga hal tersebut perlu diperhatikan, selain itu dalam mengajarkan matematika supaya perlu menggunakan alat peraga atau media dalam pengajarannya, dengan menyesuaikan konsep yang akan ditanamkan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika SD diajarkan atau diberikan secara bertahap dalam pelaksanaan pembelajarannya, karakteristik tersebut dibuat karena matematika banyak berisi konsep. Melalui metode dan pendekatan tahapan pembelajaran matematika tersebut dapat terlaksana dengan baik. Tahapan yang pertama berupa

penanaman konsep dasar bisa melalui permainan, kedua pemahaman konsep yang merupakan lanjutan dari yang pertama bisa melalui penelaahan kesamaan sifat dan representasi, yang ketiga pembinaan ketrampilan yang bisa melalui pembelajaran yang sudah masuk keranah simbolisasi.

2. Media Pembelajaran

Pada bagian ini menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan media komik yang meliputi : (1) Pengertian media pembelajaran (2) Manfaat dan fungsi media pembelajaran (3) Klasifikasi media pembelajaran dan (4) Media Komik Matematika

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah, artinya adalah “perantara” atau “pengantar”. Oleh sebab itu, media dipahami sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima sumber pesan. Sanjaya dalam Haryono (2014:47), menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Dalam arti lain media yang dimaksud merupakan sebuah alat atau benda yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Briggs dalam Susilana (2009:6) media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu berupa benda yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menerima materi pembelajaran dan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara dalam penyampaian pesan antara sumber pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran yang dimaksud adalah segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang peserta didik dalam menerima materi dan membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran adalah media. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan membantu proses belajar mengajar dengan baik. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi proses pembelajaran yang diciptakan guru. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijabarkan oleh Haryono, (2014: 49-50) diantaranya memberikan pengalaman dari yang konkret sampai abstrak, memperjelas sesuatu yang sulit diamati secara langsung, terjadinya interaksi antara siswa dengan lingkungan, menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis, membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi belajar, memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendeskripsikan suatu benda. Secara umum media mempunyai manfaat untuk memperjelas pesan agar tidak verbalis; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; menimbulkan gairah belajar; interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; memberi rangsangan yang sama (Susilana, 2009: 9).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yakni membantu guru dalam menyampaikan

materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Melalui penggunaan media maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Manfaat dari penggunaan media dapat dicapai secara maksimal jika guru dapat memilih dan menggunakan media secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai bentuk, berdasarkan bentuk informasi yang digunakan, media dapat diklasifikasi media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok media penyaji, antara lain yaitu: (1) kelompok pertama; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (2) kelompok kedua; media proyeksi diam, (3) kelompok ketiga; media audio, (4) kelompok keempat; media audio visual, (5) kelompok kelima; media gambar hidup atau film, (6) kelompok keenam; media televisi, dan (7) kelompok ketujuh; multimedia (Susilana, 2009:14).

Adapun jenis media yang sering digunakan menurut (Sanaky, 2013:57) sebagai berikut: (1) media cetak berupa buku, brosur, leaflet, dan majalah. (2) media pameran berupa benda-benda sesungguhnya. (3) media yang diproyeksikan berupa slide suara, dan film strip. (4) rekaman audio. (5) video dan VCD merupakan gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara. (6) media komputer. Pada media cetak dapat berupa buku yang didalamnya terdapat gambar, yang juga termasuk media grafis. Media grafis didalamnya terdapat antara lain gambar/foto, kartun, sketsa, diagram, bagan, grafik, poster dan peta (Sanaky, 2013:81).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa jenis media seperti media grafis, media cetak, media audio, media visual, media audio visual, multimedia, dan lain-lain. Pengklasifikasian media tersebut dapat membantu guru dalam memilih media pembelajaran. Salah satu jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media cetak dan media grafis. Media cetak yang didalamnya terdapat media grafis berupa gambar, kartun, dan sketsa yang akan dibentuk dalam sebuah media cetak berupa komik.

d. Media Komik Matematika

a) Pengertian media komik Matematika

Media Komik merupakan suatu media yang berbentuk rangkaian gambar, yang disusun dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita (Shadley dalam Fauziah, 1990). Media komik ini berbentuk media cetak, yang didalamnya menyampaikan pesan untuk sipembaca. Pada media komik pembelajaran, pesan/materi yang akan disampaikan dikemas terlebih dahulu dalam sebuah sketsa secara manual. Pesan/materi yang dikemas berupa teks, gambar seri, panel, dan balon kata, yang dikombinasi dalam satu kesatuan yang utuh (Novianti, 2010:77). Ada dua komponen cetak yaitu; bahan teks verbal dan visual (Warsita dalam Novianti 2008:28). Pengembangan kedua jenis bahan pembelajaran bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, pengelolaan informasi oleh manusia, dan teori belajar.

Media komik matematika merupakan media berbasis komik yang digunakan untuk membantu peserta didik untuk belajar matematika dan memahami materi guna mencapai tujuan pembelajaran matematika. Maulana dalam Putri, (2009) mengungkapkan bahwa Matematika komik atau komik matematika adalah komik

yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara deskriptif dan naratif dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja otak untuk mengingat materi pelajaran matematika. Media komik matematika ini berisikan materi, namun bukan materi murni melainkan materi pendukung sebagai alat untuk memperjelas materi utama. Materi didalam komik matematika ini disajikan berupa gambar yang bercerita karena pada dasarnya komik matematika ini merupakan komik yang berisikan seni yang menggunakan gambar – gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Cerita yang dimaksud adalah cerita materi matematika SD kelas V khususnya materi Debit. Berkenaan dengan peranan media komik, Maharsi dalam Saputro, (2011:10) memberikan pendapat bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus mempegaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi.

b) Keunggulan media komik

Media komik matematika dipilih sebagai solusi permasalahan dalam pembelejaran matematika di SD untuk membantu pemahaman siswa karena memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu; (1) kemampuan komik dalam menciptakan minat siswa; (2) penjelasan materi menjadi lebih menarik; (3) membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak; (4) jalan cerita komik menuju pada kebaikan (pesan moral) dan studi lain (Sudjana dalam Safitri 2002: 68). Selain itu media komik matematika yang banyak berisis gambar membuat cerita lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati, sehingga membawa pembaca untuk ikut masuk kedalam cerita dan isi dari buku tersebut.

Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk kedalam ingatan. Sesuai dengan pendapat Novianti, (2010:78) media komik juga memiliki beberapa kelebihan diantara lain; (1) Kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik untuk belajar, (2) Membimbing minat baca yang menarik, (3) Bisa sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca, (4) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak. (5) Seluruh jalan cerita komik mengajarkan pada hal baik.

Berdasarkan kelebihan media komik tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu, penggunaan media komik dapat mempermudah peserta didik dalam belajar matematika karena mampu menjembatani antara materi dan kemampuan peserta didik sendiri. Media komik dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru dan bermakna pada peserta didik karena pada proses pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dari yang hanya banyak angka menjadi angka dalam cerita.

3. Karakteristik Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar umurnya sekitar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun, menurut Piaget mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tamak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret (Heruman, 2013:1). Perkembangan anak pada usia kelas V juga masih berada pada fase operasi konkret. Pada Fase ini anak memperoleh kecakapan untuk menunjukan logika operasional dasar, tetapi hanya melalui pengalaman konkret (Indaryati, 2015:85). Anak belum mampu berfikir secara

abstrak, sehingga sia-sia memberikan pengalaman abstrak pada anak usia operasional konkret. Maka dari itu pembelajaran matematika harus melaksanakan penjelasan materi secara konkret dengan menggunakan media yang dapat mendukung materi.

Menurut Permendikbud no 57 tahun 2014, karakteristik yang dimiliki anak-anak usia Sekolah Dasar pada umumnya adalah senang bergerak, senang bermain, senang melakukan sesuatu secara langsung, senang bekerja dalam kelompok. Sehingga harus menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik, dibutuhkan dukungan penuh dari guru juga pihak sekolah. Sekolah sebaiknya mengatur lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran dikelas sangat membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa paham terhadap konsep abstrak.

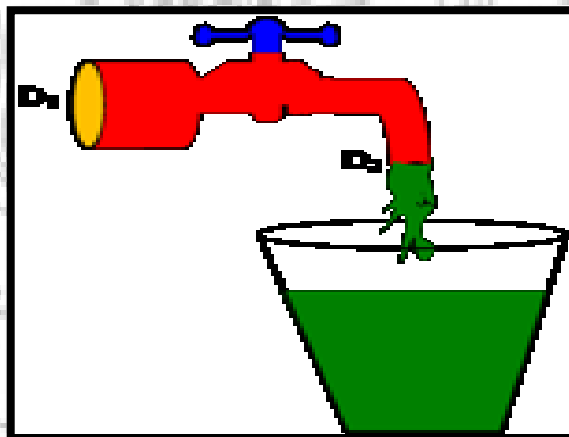
4. Materi Debit

Pembelajaran matematika pada standar isi satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek bilangan asli dan pecahan sederhana, geometri dan pengukuran sederhana, dan pengolahan data (Permendikbud, 2016:111). Pada pembelajaran matematika pengukuran sederhana terdapat materi Debit yang diajarkan pada kelas V Sekolah Dasar. Debit adalah bagian materi dari pengukuran pada matematika. Secara garis besar debit merupakan kecepatan jumlah air pada waktu tertentu (Saptorini, 2009:136). Banyaknya zat cair disebut volume dan dinyatakan dalam m^3 , cm^3 , dm^3 atau liter. Waktu dinyatakan dalam satuan detik, menit, atau jam. Adapun indikator pencapaian dari materi pengukuran debit adalah sebagai berikut; (1)

Mengenal satuan debit, (2) Mengubah debit dengan satuan waktu sama, tetapi satuan volume berbeda, (3) Mengubah debit dengan satuan volume sama, tetapi satuan waktu berbeda, (4) Mengubah debit dengan satuan volume dan satuan waktu berbeda, (5) Memecahkan masalah yang berkaitan dengan satuan debit

Pembelajaran matematika materi debit, yang pertama berikan adalah satuan volume karena satuan debit bergantung pada satuan volume dan satuan waktu yang digunakan. Volume disebut juga dengan isi atau kapasitas, volume merupakan banyaknya ruang yang dapat ditempati oleh objek. Materi debit berisikan banyak konsep, simbol, dan perhitungan yang memerlukan ketelitian dan kecermatan dalam mempelajarinya.

Berikut beberapa gambar mengenai materi debit air yang dapat dituangkan dalam media komik.



Sumber : Google

<https://materifluidadinamis.files.wordpress.com>

Gambar 2. 1 Konsep Debit



Sumber : Google

<https://materifluidadinamis.files.wordpress.com>

Gambar 2. 2 Konsep Debit

Gambar diatas digunakan untuk pemahaman tentang pengertian debit kepada peserta didik, yang akan dijelaskan lewat cerita bahwa debit itu merupakan kecepatan air mengalir pada waktu tertentu. Bisa dicontohkan air yang mengalir dari kran dapat mengalirkan air berapa liter dalam waktu tertentu misal 3 menit. Air yang mengalir secepat apa dalam waktu tersebut, kecepatan itulah yang dinamakan debit.

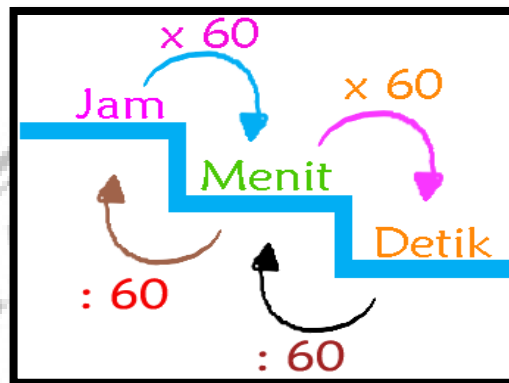


Sumber : Google

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images>

Gambar 2. 3 Rumus Debit

Gambar diatas merupakan rumus untuk menghitung debit, dari gambar tersebut akan diolah sedemikian rupa hingga menunjukkan rumus dengan bahasa peserta didik yang mudah dipahami dalam bentuk cerita. Dalam mencari debit harus diketahui terlebih dahulu waktu dan volumenya, setelah itu berapa volumenya berapa waktunya dihitung yaitu sesuai rumus volume dibagi waktu.



Sumber : Google

<https://encryptedtbn0.gstatic.com>

Gambar 2. 4 Satuan Waktu

Menentukan debit juga harus mengubah satuan waktunya, jika yang ditanyakan dalam satuan detik dan yang diketahui satuan menit, harus mengubah dari menit ke detik cara menghitungnya sesuai rumus. Begitu juga dengan satuan volume pengubahan sesuai dengan apa yang ditanyakan bisa dari kilogram (kg) ke gram (g).

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan Indaryati, Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. Hasil penelitian uji coba produk dan uji coba pemakaian

menunjukkan bahwa media komik rata-rata berkategori sangat baik sehingga media komik yang dikembangkan dinilai valid dan layak untuk diuji cobakan lebih lanjut. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan hasil uji coba dikelas respon peserta didik sangat bagus.

Persamaan yang dilakukan oleh keduanya adalah mengembangkan produk media pembelajaran komik, sama-sama menggunakan pelajaran matematika, menggunakan model penelitian dan pengembangan juga. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu terfokus pada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa bukan pada materi tertentu, sedangkan peneliti sekarang berfokus pada materi pelajaran matematika yaitu mengenai debit.

Hasil penelitian terdahulu oleh Riska Dwi Novianti, M. Syaichudin. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. Hasil penelitian uji coba produk dan validasi baik media maupun materi valid atau tepat. Pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar memiliki aspek daya tarik dengan persentase nilai yang bagus sehingga tidak ada revisi.

Persamaan yang dilakukan oleh keduanya adalah mengembangkan produk media pembelajaran komik, sama-sama menggunakan pelajaran matematika, menggunakan model penelitian dan pengembangan juga. Hal yang membedakan pengembangan media dari penulis dengan pengembangan penelitian terdahulu tersebut terletak pada isi. Pada penelitian terdahulu menggunakan materi pecahan khususnya pada soal cerita pecahan. Sedangkan pada penelitian sekarang terfokus

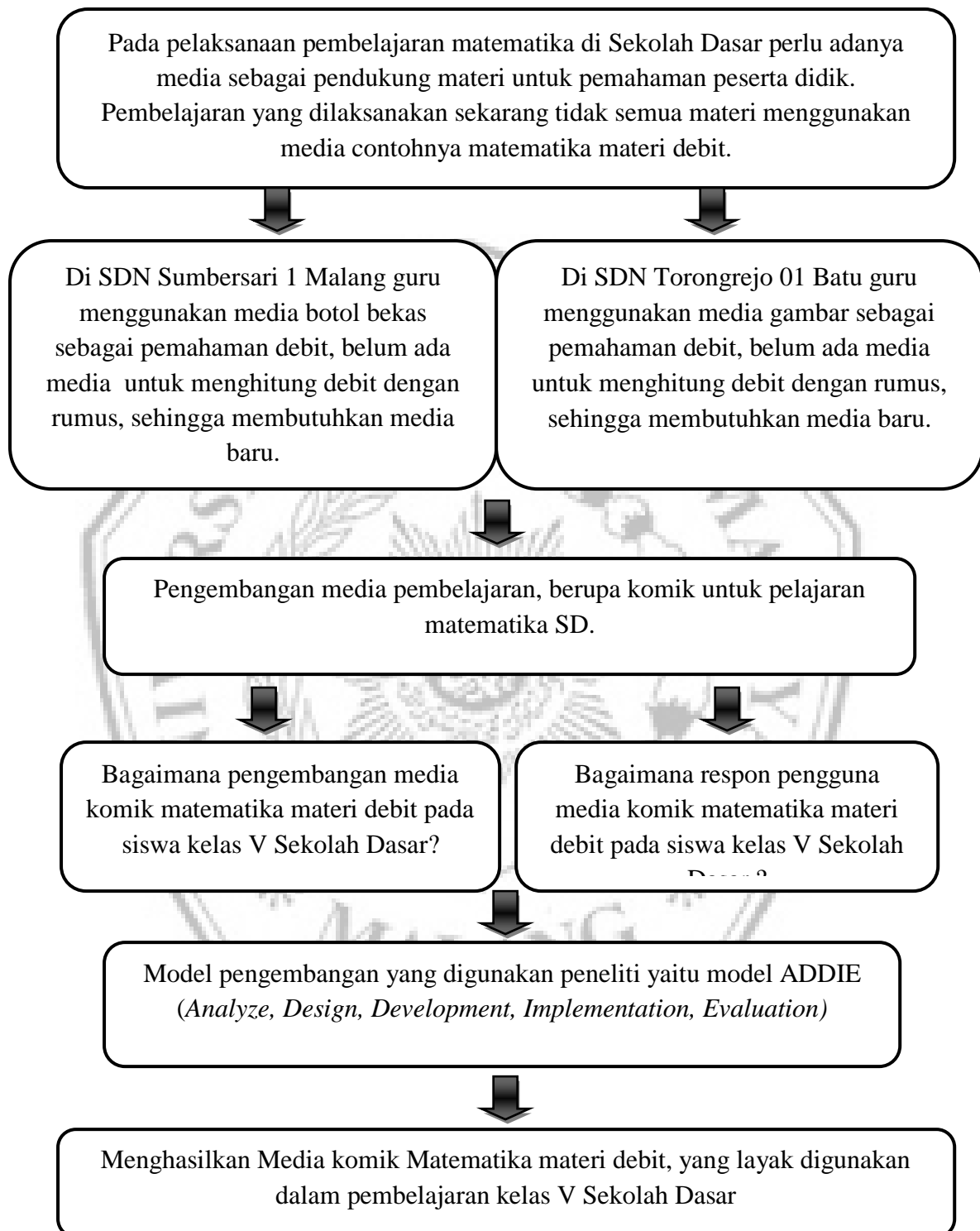
pada materi debit yang didamnya bukan hanya membahas soal, melainkan juga memahami materi.

Hasil penelitian terdahulu oleh iswahyudi joko suprayitno, solichatun, (2016) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Debit Air Menggunakan Model Group Investigation. Hasil penelitian dengan uji coba dari dua siklus dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi debit air nilai rata-rata 83,57, nilai tertinggi 98, nilai terendah 65. Dapat dinyatakan penggunaan model group investigation berhasil diujicobakan.

Persamaan yang dilakukan oleh keduanya adalah pada materi yang digunakan yaitu materi debit air. Hal yang membedakan terletak pada penelitian, penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian dan pengembangan. Hal lain yang membedakan adalah pada penelitian terdahulu meneliti tentang model pembelajaran sedangkan peneliti yang sekarang meneliti tentang media pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 2.5 Kerangka pikir